

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
MENGGAMBAR BEBAS PADA ANAK KELOMPOK A  
TK PERTIWI I POGONG CAWAS KLATEN  
SEMESTER II TAHUN AJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Anak Usia Dini



**Disusun Oleh :**

**HEVINA MUNAWAROH**  
**A 520085054**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

**SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Aryati Prasetyarini, M.Pd. (Pembimbing I)  
NIP/NIK : 725  
Nama : Choiriyah Widyasari, M.Psi (Pembimbing II)  
NIP/NIK : 200.1187

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Hevina Munawaroh  
NIM : A 520085054  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN MENGGAMBAR BEBAS PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI I POGONG CAWAS KLATEN SEMESTER II TAHUN AJARAN 2012/2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Juni 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Aryati Prasetyarini, M.Pd

NIK. 725

Choiriyah Widyasari, M.Psi.

NIK. 200.1187

## **ABSTRAK**

### **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN MENG GAMBAR BEBAS PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI I POGONG CAWAS KLATEN SEMESTER II TAHUN AJARAN 2012/2013**

Hevina Munawaroh, (A 520085054), Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta. 2013

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan menggambar bebas kelompok A di TK Pertiwi I Pogong Cawas Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Subyek penelitian adalah 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan kelompok A TK Pertiwi I Pogong Cawas Klaten. Data yang dikumpulkan adalah data tentang Kreativitas dan data tentang prosedur pembelajaran permainan Menggambar Bebas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran melalui permainan Menggambar Bebas dan mengamati tindakan guru saat menerapkan permainan Menggambar Bebas dan catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencatat semua kejadian yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif dengan membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III dan analisis interaktif untuk mengetahui pembelajaran melalui permainan Menggambar Bebas. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kreativitas anak di TK Pertiwi I Pogong Cawas Klaten mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil prosentase prasiklus 42,3%, siklus I mencapai 71,83 %, siklus II mencapai 81,16 %, dan pada siklus III mencapai 87,5 %. Kesimpulan penelitian ini adalah permainan Menggambar Bebas dapat meningkatkan Kreativitas anak di TK Pertiwi I Pogong Cawas Klaten.*

Kata Kunci : *Kreativitas, Permainan, Menggambar Bebas*

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, hal tersebut akan mendukung pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa dan negara berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula, untuk mencapai tujuan tersebut perlu dilakukan sejak usia dini.

Dalam Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dikemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan PAUD dilakukan dalam berbagai macam lembaga, antara lain TPA (Tempat Penitipan Anak), playgroup/ kelompok bermain dan juga termasuk TK.

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang diselenggarakan secara berstruktur untuk persiapan tuntutan di jenjang berikutnya, seperti: ketrampilan dasar membaca, menulis dan berhitung karena kemampuan tersebut merupakan persyaratan untuk menguasai mata pelajaran lain pada pendidikan yang lebih tinggi, sebenarnya TK tidak mengemban tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung karena itu harusnya merupakan tanggung jawab lembaga pendidikan sekolah dasar, namun kenyataanya terjadi pergeseran tanggung jawab pengembangan kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas). Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral serta merupakan usia paling berpengaruh dari usia lainnya

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan fondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami semua orang untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal seperti aspek fisik, sosial, emosional demikian pula kreativitas.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005:19) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Pengembangan kreatifitas anak khususnya anak hendaknya disesuaikan dengan lingkungan, adat dan budaya, usia dan tingkat perkembangan. Pengembangan kreativitas yang efektif sebaiknya diupayakan dalam sebuah permainan yang menarik, karena dunia mereka sangat dekat dengan bermain/ permainan. Permainan itu sendiri sejatinya sangat dapat membantu mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas anak TK sangat beragam. Sifat anak yang tidak mau diam menunjukkan arah kreativitasnya, ia juga selalu bertanya dan serba ingin tahu sehingga anak sering terlibat dalam bongkar pasang barang karena keingin tahuannya. Anak sering pula membuat label/symbol lagi. Sesuatu atau membuat bahasanya sendiri. Mereka sering pula berani melakukan hal baru demi memuaskan keingin tahuannya meskipun kadang ia tahu hal itu terlarang/ tidak disukai orang dewasa. Inilah beberapa contoh kreativitas anak dan sikap - perilaku kreatif mereka.

Sikap dan perilaku kreatif serta bakat perlu dikembangkan sejak dini. Hal itu menjadikan sumber daya manusia Indonesia yang akan datang lebih berkualitas, tidak menjadi korban teknologi justru dapat mengendalikan teknologi sehingga memperbaiki taraf hidupnya. Itulah Alasan Pentingnya Kreativitas. Oleh karena itu kreatifitas harus dikembangkan pada anak sejak awal.

Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik

orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Begitu juga dengan anak-anak di TK Pertiwi I Pogong Cawas Klaten yang memiliki tingkat kreativitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru, bahkan ada pula yang tidak mau ditinggal oleh orang tua atau pengasuhnya. Dalam pendidikan banyak disajikan kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti meronce, mencocok, menggunting, kolase, membatik jumpitan, mewarnai, dan sebagainya. Menurut Suyanto (1996: 35) bila anak telah membuat coreng moreng, dan selainnya maka ia telah menggambar dan dengan menggambar itu pula akan membentuk watak si anak yang diharapkan ia lebih kreatif. Namun dalam kenyataannya, penulis sering menjumpai anak khususnya di TK PERTIWI I Pogong, Cawas, Klaten kurang kreatif meskipun sudah diberikan arahan oleh guru. Keberanian berkreasi mereka masih kurang serta mereka sering mencontoh dan menunggu arahan guru.

Kurangnya kreativitas anak di TK PERTIWI I Pogong Cawas, tersebut disebabkan beberapa faktor. Diantaranya guru kurang memberikan perhatian terhadap kreativitas anak dibandingkan membaca dan menghitung, juga karena adanya penggunaan metode pembelajaran yang statis yang kurang mengembangkan kreativitas.

Demikian pentingnya masalah kreativitas, mendorong peneliti untuk melakukan upaya peningkatannya dengan mengadakan penelitian berjudul, "Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Menggambar Bebas" alasan peneliti melihat metode menggambar bebas karena dalam metode tersebut ada kebebasan yang diberikan kepada anak. Maka dalam penelitian ini saya tertarik melakukan penelitian Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Menggambar Bebas di TK PERTIWI I Pogong Cawas Klaten.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan menggambar bebas kelompok A di TK Pertiwi I Pogong Cawas Klaten Semester II Tahun Ajaran 2012/2013.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (1998) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan (Action) bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak usia dini.

Data yang dikumpulkan adalah data tentang kreativitas dan data tentang prosedur pembelajaran permainan Menggambar Bebas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran melalui permainan Menggambar Bebas dan mengamati tindakan guru saat menerapkan permainan Menggambar Bebas dan catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencatat semua kejadian yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif dengan membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III dan analisis interaktif untuk mengetahui pembelajaran melalui permainan Menggambar Bebas. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 1991:178). Penelitian ini menggunakan triangulasi penyelidikan dengan jalan memanfaatkan peneliti atau penguatan untuk pengecekan kembali derajat kepercayaan data.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan evaluasi hasil belajar, observasi, refleksi diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Rincian Pelaksanaan Meningkatkan Kreativitas Dengan Permainan  
Menggambar Bebas.

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Pelaksanaan	Pelaksanaan pada hari Senin 01 April 2013. Kegiatan pembelajaran menggunakan majalah anak kemudian anak diberi tugas untuk menyelesaikan.	Pelaksanaan pada hari Senin-Rabu 08-10 April 2013. Kegiatan pembelajaran dengan permainan menggambar bebas yang memanfaatkan media krayon,kunyt, cat pewarna,kapas, benang. Yang membahas tentang benda-benda langit	Pelaksanaan pada hari Senin-Rabu 15-17 April 2013. Kegiatan pembelajaran dengan permainan menggambar bebas yang memanfaatkan media pasir dan tanah. Kegiatan membahas tentang gejala alam yang terjadi atau dialami oleh anak	Pelaksanaan pada hari Senin-Selasa 22-23 April 2013. Kegiatan pembelajaran dengan permainan menggambar bebas yang memanfaatkan media kapas, kertas, krayon dan cat warna. Pelaksanaan kegiatan menggambar berlangsung di luar kelas sambil melihat pemandangan alam semesta
Observasi	Anak-anak terlihat bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak-anak terlihat antusias mengikuti permainan, anak-anak terlihat gaduh. Saat diminta menggambar, hasil gambarnya masih sangat sederhana. Saat diminta menjelaskan isi gambar masih diam	Anak-anak sudah mulai berani menggambar dengan percaya diri yang baik. Anak-anak terlihat bersemangat karena anak-anak dapat bermain bebas di halaman sekolah.	Kegiatan bermain menggambar bebas di luar kelas menambah semangat anak dan anak merasa senang karena kegiatan lebih bervariasi.



Refleksi	Guru akan menerapkan permainan menggambar bebas, guru akan menyediakan berbagai macam media menggambar.	Peneliti dan guru memberikan perhatian lebih kepada anak dengan cara memberi motivasi dan reward supaya hasil gambar semakin kompleks	Guru harus lebih merata dalam mengali pengalaman anak sehingga potensi semua anak dapat dilihat.	Pada siklus III pelaksanaan pembelajaran sudah baik.
Rata-rata kreativitas anak satu kelas	-	65 %	75 %	85 %
Hasil penelitian	42,3 %	71,83 %	81,16 %	87,5 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Hal ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munandar (2004:27) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk menerima tentang apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Dengan pengkondisian lingkungan yang nyaman dan menyenangkan dapat membantu anak untuk berfikir tentang sehingga daya imajinasi anak dapat berkembang.

Selain kondisi lingkungan faktor yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak-anak menjadi kreatif maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula serta mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Kreativitas sesuai usia anak dapat dirangsang dan dicapai dengan bermain sambil belajar atau memasukkan stimulasi bermain atau permainan. Guru hendaknya menciptakan atau mensetting bentuk permainan yang memberikan peluang kepada anak untuk menjadi berbagai karya dari tingkat paling sederhana sampai yang paling lengkap. Sehingga stimulus yang sangat berharga dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak sangat diperlukan. termasuk

menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan kreatif menciptakan metode pembelajaran yang inovatif.

Melalui permainan menggambar bebas anak-anak dapat mengekspresikan semua ide, gagasan dan kemampuan berimajinasi bertambah. Selain itu menurut Nia Hidayati (<http://niahidayati.net/manfaat-menggambar-untuk-perkembangan-anak.html>) manfaat menggambar yaitu melatih ekspresi dan bagian dari proses kreatif dan imajinatif mereka di masa kecil. Dengan menggambar, anak akan belajar mencipta atau berkreasi, menuangkan ide-idenya, serta memvisualisasikan dan merealisasikan imajinasinya dalam sebuah karya. Membantu proses perkembangan aspek kognitif, kecerdasan emosional dan kecerdasan motorik mereka. Menggambar dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, melatih daya ingat, kesabaran, ketelitian dan keuletan anak dalam menghasilkan sesuatu. Selain sebagai bentuk ekspresi, menggambar juga dapat membantu menyalurkan bentuk-bentuk emosi yang dirasakan anak melalui gambar. Menggambar juga melatih keterampilan dan kemampuan motorik halus anak.

Menggambar sebagai sebuah stimulus untuk menumbuhkan minat belajar, sekaligus metode pembelajaran dan pendidikan berbasis kreativitas, dengan syarat anak dibiarkan mengekspresikan pikiran dan perasaannya lewat gambar tanpa selalu diberikan objek tiruan. Gambar yang berantakan khas coretan anak lebih mencerminkan naturalitas dan kreativitas daripada kehalusan bentuk yang dihasilkan dari meniru objek yang ada.

Adapun peningkatan disetiap siklus tidak menunjukkan kestabilan. Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai siklus I peningkatannya mencapai 29,53%. Hal ini terjadi karena pada saat proses pembelajaran pada pra siklus yang sangat membosankan dan anak harus terbebani untuk menyelesaikan tugas majalah dari guru yang kemudian diterapkan permainan menggambar bebas sehingga anak-anak sangat antusias dan bersemangat belajar sehingga hasil peningkatan cukup signifikan. Sedangkan pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus III hanya pengulangan tindakan dari hasil observasi dan refleksi sedangkan untuk pelaksanaan setiap pertemuan hanya divariasi pada media dan sub tema pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kreativitas anak tidak merata, hal ini di sebabkan kemampuan dan karakteristik anak serta kreatif anak berbeda-beda. Secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No	Nama	Perbandingan			
		Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Prasiklus (%)	Siklus I (%)
1	Sidiq	42,5	72,5	82,5	87,5
2	Bagas	42,5	62,5	85	85
3	Bayu	40	72,5	90	92,5
4	Aditya	42,5	72,5	77,5	87,5
5	Hanna	45	67,5	82,5	90
6	Zahrotus	40	67,5	82,5	85
7	Dedi	42,5	75	82,5	85
8	Yogi	47,5	72,5	80	87,5
9	Elfreda	42,5	75	72,5	85
10	Anita	45	72,5	77,5	90
11	Miftakhu	42,5	72,5	80	87,5
12	Dimas	40	75	80	90
13	Safira	42,5	75	82,5	87,5
14	Melan	40	72,5	82,5	82,5
15	Della	40	72,5	80	90

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa ada beberapa anak yang prosentasenya dibawah target yang ditetapkan peneliti. Pada siklus I peneliti menargetkan pencapaian > 65 %, namun dari pelaksanaan siklus I kemampuan anak masih ada yang prosentasenya < 65%. Pada siklus I terdapat 1 anak yang belum dapat mencapai prosentase 65 % dari yang ditargetkan peneliti. Siklus II sampai siklus III masih ada 1 anak yang belum memenuhi target penelitian yang ditetapkan peneliti.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Adapun butir amatan yang sulit dicapai dan mudah dicapai dapat dilihat pada analisa pencapaian skor tiap butir amatan pada tabel berikut:

Tabel Analisa Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan Yang Dicapai Anak

No	Tindakan	Butir Amatan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Prasiklus	23	24	29	24	28	25	26	24	28	25
2	Siklus I	44	44	45	43	44	43	43	45	45	42
3	Siklus II	47	50	50	48	50	50	47	43	46	47
4	Siklus III	51	51	54	52	51	53	47	55	53	55
	Rata-rata	41,25	42,25	41,75	42,25	43,25	42,75	40,75	41,25	43	42,25

Adapun butir amatan yang mudah dicapai anak yaitu membuat gambar yang kompleks. Karena kegiatan menggambar sering dilaksanakan dalam kegiatan

pembelajaran sehari-hari dan anak-anak mampu membuat bentuk-bentuk yang dituangkan melalui gambar. Sedangkan butir amatan yang sulit dicapai anak yaitu mengaitkan antara percobaan dengan hal yang baru. Karena butir amatan tersebut merupakan butir amatan yang melatih anak untuk menarik suatu kesimpulan yang nantinya dihubungkan masalah sehari-hari.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis penelitian ini beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan menggambar bebas dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Pertiwi Pogung Cawas Klaten. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 42,3%, siklus I mencapai 71,83 %, siklus II mencapai 81,16 %, dan pada siklus III mencapai 87,5%.

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah selalu menyediakan berbagai alat peraga edukatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Selain memotivasi, sebaiknya guru diberikan kelengkapan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.

2. Kepada Guru

- a. Guru hendaknya meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam metode pengembangan kreativitas yang tepat, menarik, dan menyenangkan agar dapat mendorong minat dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran serta tujuan dapat tercapai dengan baik.
- b. Guru hendaknya menerapkan metode-metode permainan yang lain untuk meningkatkan aspek pengembangan anak.

3. Kepada Orang Tua Anak Didik  
Orang tua hendaknya selalu memberi kesempatan anak untuk mengeksplor kemampuan yang dapat diterapkan di rumah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Kepada Peneliti Berikutnya  
Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang cara meningkatkan kreativitas yang serupa, tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta  
<http://niahidayati.net/manfaat-menggambar-untuk-perkembangan-anak.html>
- Moleong, Lexy. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Edisi Revisi.